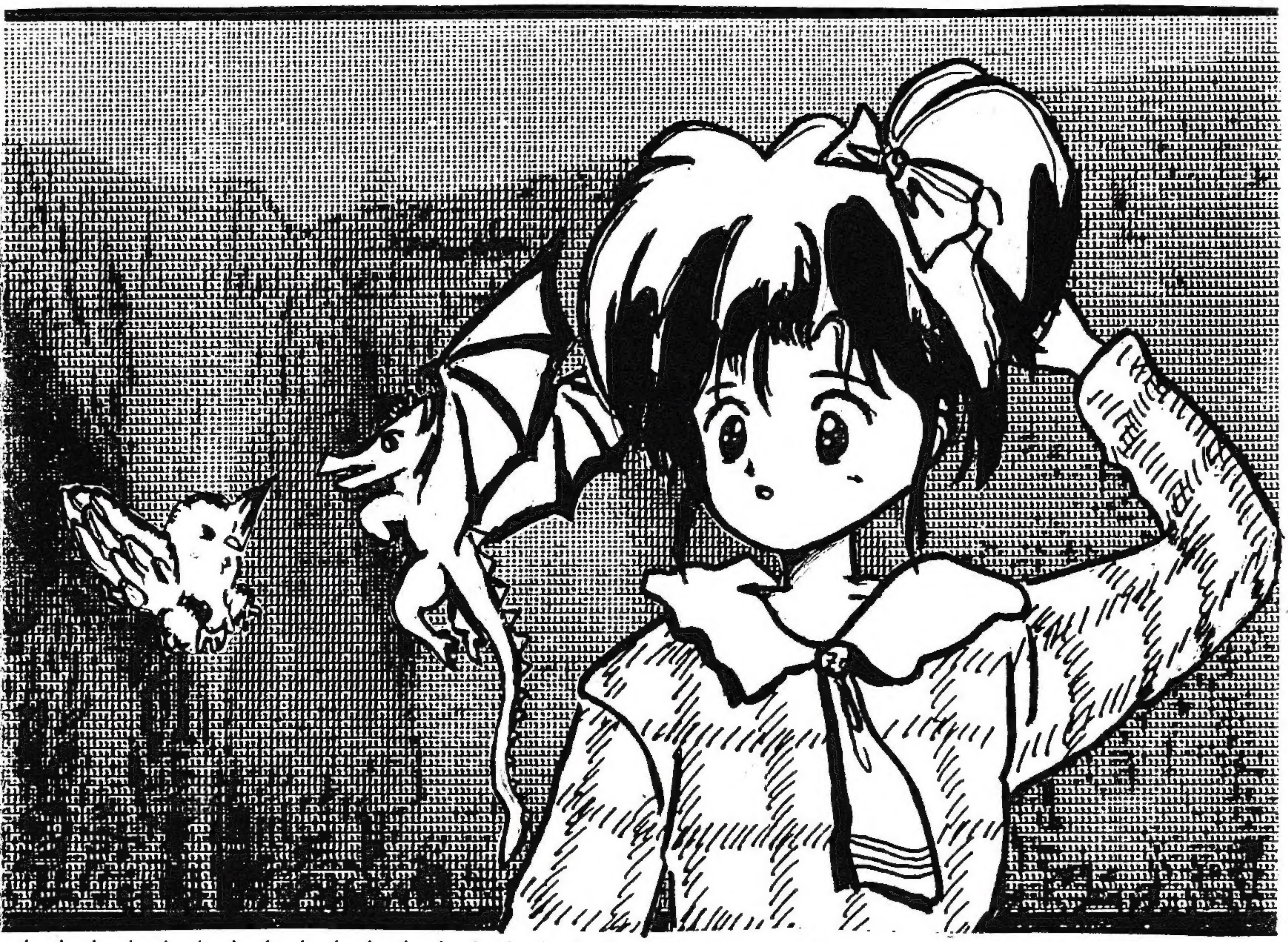
THE ORGAN MAGAZINE FOR MEMBERSHIP

対応機種・*MSX*シリーズ，*X1/turbo*シリーズ他



VERNET

１９９３年度通巻第６号

10月17日号

Vol 4.5

月刊化へ！！＃４．５発行！

皆さん今日は、お馴染会長のＡｌｅｐｈです！
今回は、ＶＥＲＮＥＴ公認月刊化への走りとして、この号を発行しました。月刊化について、皆さんの意見をうかがいたいと思っています。皆さん、投稿以外でも、お便り下さいね！では、＃４．５、ＬｅｔｓＧｏ！

◇

〈＃４Ｄｉｓｋのバグ訂正！！〉

なんともはや、とんでもないバグもあったもんです。ミュージックトレジャーの１曲目、「青い海のエルフィ」のオープニングテーマなんですが、何も押さなくても勝手にスキップして次の曲にいってしまいます。どうも〆切りをつくってしまうと、焦りが出るのか、ミスが多くなるようです。直しかたですが、プログラムの頭の方に「ＯＮ　ＩＮＴＥＲＶＡＬ＝３５　ＧＯＳＵＢ　８７０」という文がありますが、これを「～　８８０」とすれば直ります。ファイル名は”（ＥＬＦＹ）．ＭＵＳ”です。

◇

〈Ｓ－ＯＳは楽し、すざまじきソフト資産〉

Ｓ－ＯＳには、その黎明期より各機種のユーザーによってつくりためられた莫大なソフト資産が存在します。そして、これらのソフトの最もすばらしい点は、Ｓ－ＯＳのある機種ならどの機種でもプログラムが走るという事です。今でこそ、その意味はあまり大きくありませんが、これはいわゆる「ＭＳＸ」のコンセプトと主旨を同じくするものではないでしょうか？おしむべくは、やはりハードの性能に制限されて、グラフィックの統一がなされていないということですが、（それでも、Ｘ１－８８間にはなんら問題が無い）それを補って余りあるほどの整った環境は非常に捨て難いものだと思います。いま、どれほどのパソコンユーザーが自分のＤＯＳのためにエディタ・アセンブラ・逆アセンブラ・Ｃコンパイラ・ディスクアナライザなどなどの高価なソフトをそろえているでしょうか。企業や学校等の団体で使用するならともかく、個人で所有するにはかなりの金銭的負担を強いられます。その点、Ｓ－ＯＳではそのようなソフトがタダ同然（Ｏｈ！Ｘ代）だけで手に入るのです。こんなにおいしいことはありませんね。さあ、あなたもＳ－ＯＳの世界に踏み込んで見ましょう！８ビットの時代は終わったなんていわせない！！

◇

〈ＭＳＸＳＷＯＲＤ無料配布〉

筑紫さんはＭＳＸＳＷＯＲＤをばらまいてもよいとおっしゃってますので、ＶＥＲＮＥＴでまだもってない人やいっしょにこっそりついてくるアプリケーション（おいっ！）が欲しい人はぜひ申し込んでください。Ｘ１／８８のＳＷＯＲＤについては、Ｘ１ＳＯＦＴ９９さんに入会しましょう！そして、なによりもＯｈ！Ｘを買いましょう！！ＭＳＸＳＷＯＲＤ（非圧縮版）が欲しい人はフォーマット済みの３．５ｉｎｃｈ２ＤＤ１枚と７２円切手を貼付したあて名書き済みの返信用封筒同封でＶＥＲＮＥＴ「ＭＳＸＳＷＯＲＤ希望」係まで申し込んで下さい。

◇

〈ほんとにありがとう！〉

有名なＭＳＸサークルＭ．ＫＳｏｆｔさんが、誌上で紹介してくださったおかげで、何件かの問い合わせと入会申し込みがありました。ほんとにありがとうございます。これからも、頑張ってください。

◇

〈Ａｌｅｐｈの戯言独言〉

アン・マキャフリィの小説はいいぞお！！キラシャンドラとか、パーンの竜騎士（おおこれぞシンデレラ物語／笑）とか有名だけど、「塔の中の姫君」のローワンの物語がリメイクされて今回、「銀の髪のローワン」という長編になって早川書房から出版されたのを知っているかな？パーンの竜騎士～竪琴師ノ工舎編～のような童話チックな内容ではないけれど、お馴染のシンデレラ仕立ての、いっぺん食べたらやめられない「これぞマキャフリィ」という感じの１本だ。これは、マキャフリィマニアにも、初めての人にもとってもおすすめ！５０７ページで７００円で発売中だよ！ただし、ＳＦ嫌いの人にはあまりおすすめしない。もう、ＥＳＰだの宇宙戦争だの盛り沢山です。

表紙の絵は私（Ａｌｅｐｈ）が全力で描きました。私の全力はこの程度です。う～ん、ドラゴンが描けてない・・・トーンも新しいの買ってこないと。でも使い慣れないものは使わないほうがよかったりして。（くぅ／笑）くぅといえば、（笑）某Ｙさんはどうしているのだろう。確かあの人はＸ６８ｋユーザーだったはず。電倶楽のＰＣＭデータでもおねだり（笑）してみようかな。

遂にＶＥＲＮＥＴにもＮＶ組をなのる者があらわれた。「ＮＶマガジン」はハイパワーだ。おしつぶされそうだな。よし、ここが踏ん張りどころだ。どんとこいＮＶ組っ！

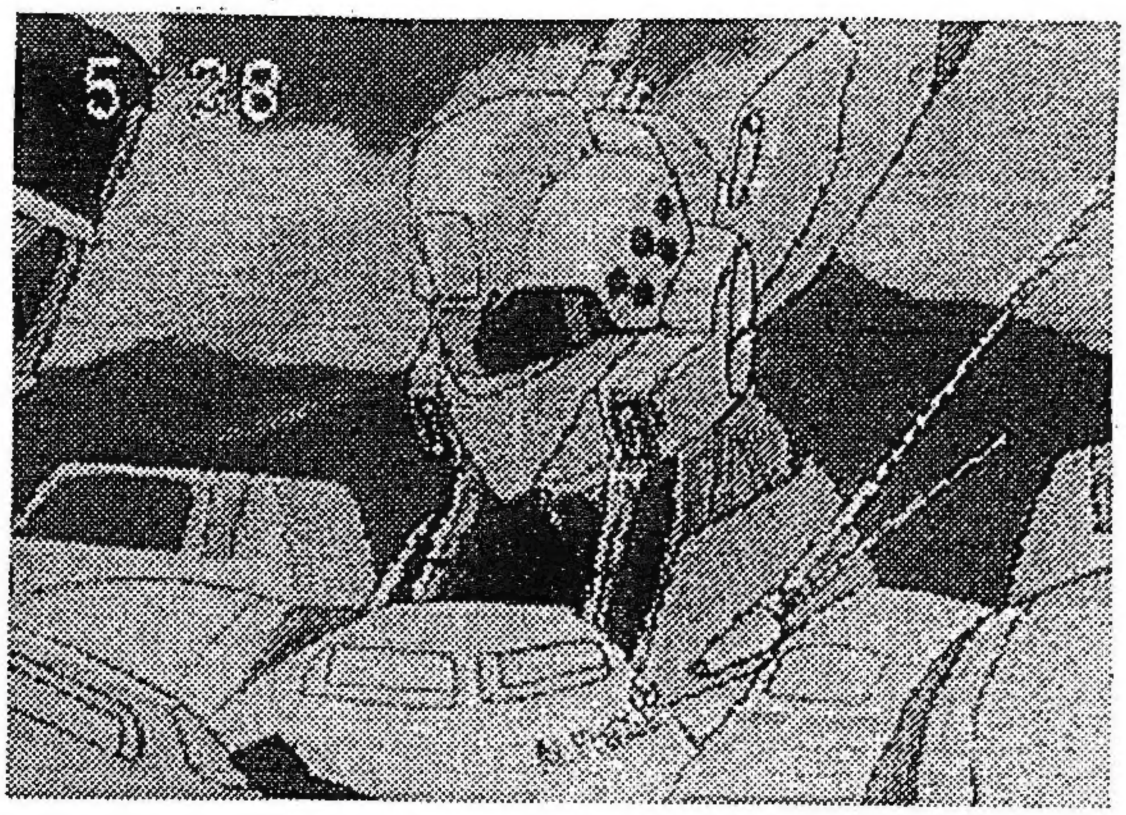
その筋の情報によると、Ｓ－ＯＳクラブＩｌｌｅｇａｌも閉会したそうだ。うう、Ｘ１系サークルが減っていく・・・。頑張れＬＯＶＥＲＳ、頑張れＸ平研、頑張れＳｏｆｔ９９！Ｘ１はまだ生きてるぞ！

ＶＥＲＮＥＴ＃４．５・１０月１７日号

編集・発行者
ＭＳＸサークルＶＥＲＮＥＴ
コンピュータサークルＶＥＲＮＥＴ
〒４７０－０３愛知県豊田市上原町上原１２－１
毅志寮内　ＶＥＲＮＥＴ

□　正常です。
□　次の会費を納入してください。
□　会費は取ってません。
□　不足分の会費を納入してください。
□　今回は無料です。

前回残額（１円／ｃｒ）	
今回消費額（１円／ｃｒ）	
報奨ｃｒ（＃４．５分）	
現ｃｒ．残高（１円／ｃｒ）	



◀何か似てる… 気のせいだろうか
▼

VERNET#4.5-目次

⊠表紙ノ画　Alephオリジナル　・・・・・・　1
⊠会報・連載部
〈会報・会費残高報告〉　・・・・・・・・・・・　2
〈目次・大ジャンク市〉　・・・・・・・・・・　3
Let's Assemble! NL_Z80!!　・・・　4〜5
Beltania技術局　・・・・・　6〜7
〈会報・VERNET情報局〉　・・・・・・・・　8
〈サークル紹介・新コーナー予告〉　・・・・・　9
⊠投稿一般
〈帝風龍の『難?でも娟!』〉　・・・　10〜12
◁寄稿・MAGNETIC高取　暢論氏▷
〈MAGNETIC・宣伝〉　・・・・・・・　13
〈M.Kの突然のFreeTalk!〉　・・　14
◁022　M.K　▷
〈たたかうおにいさんっ!〉　・・・・・・・　15
◁寄稿・STRIKER日野　光春氏▷
〈ソードワールドリプレイ「光輝石を求めて」〉
・・・・・・・・・　16〜22
◁004　ローゼン▷
〈バックナンバーのお知らせ他〉　・・・・・　22

〈みんなのILLUST_BOX〉　・・・・　23
◁006　まみむめも　他▷
〈PASODOvol.6〉　・・・・・・・　24
『VeでRPG・*Мелкий Мир*を作るぞ!』

〈カット提供〉　・・・・　◁006　まみむめも▷
◁EXTRA・筑紫　高宏氏▷

⊠今回のB.e.は009保田周作さんの甚大なる御協力のもとに執筆しました。ありがとうございました。
⊠B.e.では、「テーマ」及び、FMやSCC音源の音色データを受け付けています。VERNET「B.e.」係まで。

筑紫氏提供。▶
EXHCは良いですね。

⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠ VERNET大ジャンク市 ⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠

表示料金は送料別です。品物の大きさと重さを考慮して、先に会費で入れておいてください。

【X1turbo model10】1000cr.
状態:不明　装備:無し(デーレコ内蔵)
【MSX MB-H2】　1000cr.
状態:動作可　装備:無し(デーレコ内蔵)
【5"2Dドライブ　YD-580A】500cr.
状態:不明　34ピン　電源:+5/+12V
【FDC基盤?】　400cr.
状態:部品取り・動作する可能性あり
MB8866(FDCLSI)、LS04多数、水晶発振子(4MHz)等が片面にのっている。部品取りに最適。
【MSX用FDDインターフェース】　500cr.
状態:部品取り・動作する可能性あり
36pインテリジェント型のFDDインターフェイスで、ROMには簡単なI/Oプログラムが焼かれています。
【21pアナログ←→8pデジタル　AN2108】
100cr.　状態:動作可・要電源
【MSX用JOYPAD　JS-303T】
400cr.　状態:完動・13連射
【S端子コード　AV-S812HK】400cr.
状態:新品同様
【ACアダプター　各種　】
18V600mA　100cr.(ノーチェック)
3V350mA　150cr.(新品同様)
【バッファボックス　(ベーシックマスター用)】
50cr.　状態:部品取り
【MSXDISKBASIC取説】　50cr.
【MZ80のIFユニット+プリンタIF基盤】
300cr.　状態:部品取り?
【プリンタGP50-MX】　200cr.
状態:ゴミ?　ロール紙付き。
【ディスプレイケーブル(8pデジタル)】
100cr.　状態:ノーチェック
【ファミコン】
① 200cr.　状態:ジャンク
② 500cr.　状態:ジャンク　外見良

B・e アセンブリ言語講座

（全Z８系ユーザーの為の）

ニーモニックＬＡＢＯ・Ｚ８０

初級編第五回・色々な乗除算のプログラム例と悪魔のｓｗｉｔｃｈ～ｃａｓｅ、ループ技法

今回は前回のＮＬＺ８０の補足から入ります。まず、２進数の筆算が間違っています。一目で分かりますね。それから、割り算ルーチン「ＤＩＶＩＳ」はやはり問題アリのようです。今回掲載分の「ＤＩＶＩＭ」は完全に動作しますので、御安心下さい。

１）乗算

前回の「ＭＵＬＴＩＢ」がほぼ最速です。最速版を掲載します。

```
MULTIB:  LD    D,0
         LD    L,0
         LD    B,8
LOOP:    ADD   HL,HL
         JR    NC,L_01
         ADD   HL,DE
L_01:    DJNZ  LOOP
         RET
```

これは、前回のもののシフト＆ローテイトをＡＤＤで書き直したものです。Ｈ×Ｅ－ＨＬを計算します。

さて、Ｒ８００のｍｕｌｕｂをまねてＭＵＬＴＩＢを作ったわけですが、Ｒ８００にはさらに１６ビット×１６ビットの乗算命令ｍｕｌｕｗが存在します。これも作ってみましょう．

```
MULTIW:  LD    A,16      ;16BITS...
         LD    HL,0
SEARCH:  SLA   E         ;SEARCH '1'
         RL    D
         JR    C,ADDER
         DEC   A         ;ZERO_CHECK
         RET   Z
         JR    SEARCH
SHIFT:   SLA   L         ;SLA DEHL
         RL    H
         RL    E
         RL    D
         JR    NC,SKIP
ADDER:   ADD   HL,BC     ;IF"1"...
         JR    NC,SKIP
         INC   DE
SKIP:    DEC   A
         JR    NZ,SHIFT
         RET
```

これはＢＣ×ＤＥ－ＤＥＨＬのプログラム例です。Ａレジスタも破壊されます。コメントを少し付けておきましたので、どうやっているのかじっくりと見てください。乗数が０でないかのチェックは同時に若干なりとはいえ、高速化にもなっています。

２）除算

前回は少し変わったアルゴリズムを紹介しましたが、引き放し法は除算回路を組む時に用いるもので、今回は正攻法でいきます。１６ビット÷８ビット－８ビット．．．８ビットの計算をするわけですが、この場合、商のオーバーフローを考えに入れておかなければいけません。１６進数の３桁目を出してはいけないのだから、除数を一杯に左シフトして”１”が立たなければいいのです。（わかるかな？）この条件をパスしたら、後は単純作業です。筆算のとき、次に除数を右シフトしますが、プログラムに書くときは被除数を左シフトします。ここで、ＣＹが立っていればＭＳＢ－１だったという事になり、被除数のほうが１桁多いので、１が立つ。ＭＳＢ－０だった場合は、比較・減算を行うことになる。プログラム例を以下に示します。

```
DIVIM:   LD    A,H       ;IF(HLh≥E)...
         CP    E
         JR    NC,OVERFLOW
         LD    D,0
         LD    B,8       ;LOOP_COUNTER
LOOP:    SLA   D         ;SLA SHOU...
         ADD   HL,HL     ;SLA HIJYOSUU...
         JR    C,C01     ;IF(ﾋﾄｹﾀｵｵｲ)...
         LD    A,H       ;
         SUB   E         ;ｼﾞｮｽｳﾄﾋｶｸ
         JR    C,NEXT    ;'0'ｶﾞﾀﾂ
         JR    REWRIT    ;'1'ｶﾞﾀﾂﾉﾃﾞ...
C01:     LD    A,H
         SUB   E         ;ｶﾅﾗｽﾞ'1'...
REWRIT:  LD    H,A       ;ｶｷﾓﾄﾞｽ
         INC   D
NEXT:    DJNZ  LOOP
         RET
OVERFLOW:
         DI
         HALT            ;ｼﾞｯｺｳﾃｲｼ
```

以上がＨＬ÷Ｅ－Ｄ．．．Ｈのプログラムです。解説はここまで読める人にはいらないはずですが、あえてコメントをたくさん付けておきました。それでも分からない人はもういちど除算のはじめから読みかえしてみてください。

３）悪魔のｓｗｉｔｃｈ～ｃａｓｅ、ループ技法

ここでは、一般に「ダーク」と言われる一部の潔癖なユーザーが非常に嫌う技法を紹介します。

［３－１：通常のループ処理］

普通、ループを書くときには次の２つの方法がよく用いられます。

◎ＤＪＮＺを用いたループ例

```
#PRINT   EQU   01FF4H    ;S-OS SYSTEM
;
         LD    B,8
LOOP:    LD    A,B
         ADD   A,41H     ;A='A'+B
         CALL  #PRINT    ;BCﾊ ﾎｿﾞﾝOK.
         DJNZ  LOOP
         RET
```

この例では、Ｓ－ＯＳの１文字プットルーチンを使用してＩＨＧＦＥＤＣＢと表示します。が、Ｂレジスタを使用するので多重ループには不適です。

◎ループカウンタ用ワークエリアを確保した例

```
#MPRNT   EQU   01FE2H    ;S-OS*strPUT
#LTNL    EQU   01FEEH    ;S-OSｶｲｷﾞｮｳ
;
LPCNT1:  DS    1
LPCNT2:  DS    1
;
START:   LD    A,16
         LD    (LPCNT1),A
LOOP1:   LD    A,(LPCNT1)
         OR    A         ;FLAG ON
         JR    Z,EXIT    ;IF LPCNT1=0
         DEC   A         ;--(LPCNT1)
         LD    (LPCNT1),A
SET2:    LD    A,5
         LD    (LPCNT2),A
LOOP2:   LD    A,(LPCNT2)
```

```
          OR      A
          JR      Z,L2OUT
          DEC     A  ;--(LPCNT2)
          LD      (LPCNT2),A
          CALL    #MPRNT
          DB      'Hello!',00H
          JR      LOOP2
L2OUT:    CALL    #LTNL
          JR      LOOP1
EXIT:     RET
```

これにORG疑似命令をつけて実行すると、「Hello!」がよこ5列縦16行表示される。ループ型式は先チェック先ジャンプ型のwhile~;型式を採用しました。

［3-2：C言語におけるswitch~case文］

C言語に、switch~caseという多分岐選択制御文があります。アセンブリ言語でプログラムを組む前にまずこちらを解説します。

◎switch~case文の例

```
/*C_TEST.C*/
main()
{
int   a;
printf  ("input  1~3>");
scanf   ("%d",&a);
printf  ("¥n");/*¥nは改行コード。*/
switch(a)
     {
     case  1  :
          printf  ("1だよ~ん!");
          break;
     case  2  :  break;
     case  3  :
          printf  ("3で~す。");
          break;
     default  :
          printf  ("オイオイ。");
     }
}
```

ここで、printf()関数は()の内容を表示する関数で、scanf()関数は"~"のフォーマット式に従ってコンマ以下の変数にキーボードからデータを代入する関数です。コンパイルして実行した結果を以下に示します。

〈実行結果〉

```
A:¥>C_TEST
input  1~3>1
1だよ~ん
A:¥>C_TEST
input  1~3>2
A:¥>C_TEST
input  1~3>3
3で~す。
A:¥>C_TEST
input  1~3>9
オイオイ。
A:¥>
```

この実行結果のとうり、switch~case文はswitch()の内容をcase 式:で判別し、break文まで実行するものです。対応するcase文が無いときは、default以下を実行します。さて、アセンブリ言語でこのswitch~case文を疑似的に表現してみましょう。

［3-3：CP~CALLによる多分岐］

まず、普通の手法による多分岐の例を示します。

```
;CMD  CHECK  MSXBASIC
CPSTR    EQU    ~         ;ｵｵｷｲﾉﾃﾞｶｯﾄ。
CHPUT    EQU    000A2H    ;MSXBIOS
;ｺｳｿｸｶﾉﾀﾒ、1ﾓｼﾞﾒﾀﾞｹﾀﾌﾞﾝｷﾙｰﾁﾝﾅｲﾃﾞﾁｪｯｸｼ、ﾉｺﾘﾊｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
;ﾃﾞﾁｪｯｸｺﾞ、ｼﾞｯｺｳｽﾙ。
CKSTRT:LD      A,(HL);A=1stSTR
       CP      'C'
       SCF             ;CY=1
       CCF             ;CY=0
       CALL    Z,CHK01
       JR      C,CEND;CY=1:COMPL.
       CP      'H'
               .
               .
DEFAUL:CALL    MPRNT
       DB      'ERROR!',0DH
       DB      0AH,00H
       JP      ERROR  ;ｴﾗｰｼｮﾘﾙｰﾁﾝﾍ
CEND:          .
               .
               .
```

とまあ、いいかげんだが（ほんとにいいかげん）こんなかんじである。1文字目が一致してもNonCYでかえってきたら2文字目以降が一致しなかったということです。

［3-4：ダークな多分岐］

最後に、タイトルに書いたダークな多分岐の手法を紹介しましょう。上のプログラムの例でかきます。

```
CKSTRT:LD      A,(HL)
       PUSH    HL  ;STACK<-B_PC
       LD      HL,CEND
       PUSH    HL  ;STACK<-CEND
       CP      'C'
       JP      Z,CHK1
NON1:  CP      'H'
       JP      Z,CHK2
               .
               .
```

これだけでは分かりにくいので、解説します。このプログラムでは、多分岐に入る前に次の実行アドレスであるラベルCENDをスタックに積み、分岐と復帰をJP~RETでこなしてしまおうという考え方をしています。もしチェックルーチン内で文字列が一致しないことが分かったとしても、

```
       LD      HL,NON1
       PUSH    HL
       RET
```

として、何食わぬ顔をしてメインルーチンへもどってしまえば万事OKです。このやり方はダークですが、すっきりする上処理が速くなるので、是非覚えておいてください。他の使い道も種々あるでしょう。

［3-5：おまけ・MPRNTルーチン］

S-OSの#MPRNTと同じ働きのルーチンです。

```
MPRNT:  EX      (SP),HL
MPRNT1:LD       A,HL
        INC     HL
        OR      A
        JR      Z,MPRNT2
        CALL    CHPUT     ;MSXBIOS.
        JR      MPRNT1
MPRNT2:EX       (SP),HL
        RET
```

［［［［［［次号に続く。byALEPH］］］］］］

第6回 ✡ Z80割り込み法#1

Beltania 技術局

I. Z80CPUの割込み・NMI

Z80の2つの割り込み端子のうちの1つが、NMIです。NOTがついてますので、立ち下がり（Lレベルになること）で割り込みがかかります。NMIとは、ノン・マスカブル・インタラプト（マスクできない割り込み）の略で、CPUはこの割り込みを命令によって禁止することが出来ません。NMIが立ち下がると、次のM1サイクル（*1）はPCを次の命令のアドレスに移すためのダミーサイクルとなり、さらにPCの上位、下位を書くために2マシンサイクル使い、その次のM1サイクルで0066Hから実行を再開する。つまり、NMI割り込みは無条件で0066Hに制御を移すスイッチだと考えれば良いでしょう。MSXシリーズではMSX2+まではNMIは何も接続されていませんが、2+のSONYの機種やターボRには接続されている様です。スイッチをつけて外部に引き出せば、NMI割り込みが使用出来ます。X1シリーズでは、NMIはリセットスイッチとして外部に出ています。0066Hからの内容を書き換えることによって、自由に利用できるでしょう。NMI割り込み処理ルーチンからのリターンには、RETNを使用します。この割り込みの利用法としては、マスク出来ない事を利用してゲーム画面をディスクに落とす、などが考えられます。

（*1）：M1サイクル：CPUがPCのさすアドレスから命令を1バイト読み込み、解釈するまでの過程を言います。

II. Z80CPUの割込み・INT

Z80のもう一つの割り込みがINT割り込みで、端子はINTです。INTはマスク可能な割り込みで、割り込みフラグIFF1（インタラプト・フラグ・フリップフロップ/*2）が1の時割り込み許可、0の時割り込み禁止となります。IFF1，IFF2の変化を表に示します。

＜表II－1：IFFの変化＞

操作	IFF1の変化	IFF2の変化	説明
CPUリセット	0	0	INT 禁止
DI	0	0	INT 禁止
EI	1	1	INT 許可
LD A，I	不変	不変	IFF2 → P/V
LD A，R	不変	不変	IFF2 → P/V
NMI立ち下り	0	IFF1	IFF1→IFF2, DI
RETN	IFF2	不変	IFF2 → IFF1

（*2）：フリップフロップ：別名記憶素子．1ビットのデータを保持する。

＜II－①：モード0の割り込み＞

INTには3種類の割り込みがあり，モード0～2をそれぞれIM0，IM1，IM2で設定します。モード0は、8080ACPUと互換性を持たせるためのモードで、リセット直後はZ80はこのモードになっています。IM0の割り込みがかかると，割り込みをかけた外部装置は処理の開始アドレスをRST命令で出力します。モード0については、特に解説しません。

＜II－②：モード1の割り込み＞

IM1で設定されるモード1のINT割り込みは，Z80で最も簡単な割り込みです。割り込み要求があると、例によって2MサイクルでPCをスタックに積んだ後、0038Hに処理を移します。（つまり，ベクタ（*3）内蔵の割り込み）MSXはとてもなさけないことに、このIM1モードで動作しています。ゆえに、IM2モードでこそ生かされるZ80ファミリのCTC，PIO，SIOやDMAさえ使用できず，任意の間隔の割り込みやDISKアクセス中の動作が出来ないなどというげんなりする様な環境になってしまっているのです。MSXでは、割り込みをかける外部装置はVDPです。割り込みには2種類あって、1つは垂直帰線割り込み，もう1つは走査線割り込みです。垂直帰線割り込みは走査線が画面を表示し終え、次の表示の準備をしている時にかかる割り込みで、フックH－TIMI（FD9FH）から引き回すことで、ユーザーが使用する事が出来ます。周期は1/60sec.で，タイマ割り込みと呼ばれています。用途はBGM演奏、時計等様々です。H－TIMIから処理を引き回す時には、必ずフックの元の状態（5バイト）を保存し、ユーザーのサブルーチン実行後，そちらへ処理を移す様にしましょう。次に、走査線割り込みは，212本（SCREEN5～8時）の走査線の中から1本を選び、その走査線の表示が終わった時に割り込みがかかる，というものです。ゆえに、こちらも周期は1/60sec.です。使用法は，VDPコントロールレジスタ19に走査線番号を設定し，コントロールレジスタ0のビット4を1にすると、その走査線を描いた後にH－KEYI（FD9AH）に処理が渡るので，そこから引き回します。VDPコントロールレジスタ19にセットするデータはもちろん、0～211にして下さい。用途としては，画面分割やハードウェアスクロールと組み合わせたウィンドウなどがあります。なお，INT割込みはDIが自動的にかかりますので，RETI（INTからのリターン）の前には必ずEIをつけて下さい。ただし，H－TIMIからの引き回しの最後はRET（もしくはJP）にして下さい。RETで帰った後にRETIしているハズです。

B.e. Z80割り込み法講座#1

（＊３）：ベクタ：ベクトルの事で、割り込みの方向，つまり割り込み処理プログラムの先頭アドレスを指します。

＜Ⅱ－③；モード２の割り込み＞

これは，Ｚ80のＺ80たる割込みで，ＩＭ２命令で指定します。この割り込みモードは，Ｚ80ファミリのＬＳＩ（Ｚ-80PIO，Ｚ-80CTC，Ｚ80 SIO/0）をディジーチェーン（＊４）動作させる時、最も威力を発揮します。Ｘ１では、この割込みモードを採用しています。

（＊４）；Ｚ80ファミリ：Ｚ80と共用するために作られたＬＳＩ群で，Ｖ（ベクトル）レジスタを内蔵している。他に，ＤＭＡ等がある。
：ディジーチェーン：Ｚ80ファミリのＬＳＩを連結し、割り込みに優先順位を持たせたもの。

また、モード２では，割り込み処理プログラムの開始番地も自由に設定できます。割り込み処理プログラムのアドレスが書いてあるアドレス（つまり，割り込み処理プログラムの先頭のポインタ）は，上位８ビットをＩレジスタ，下位７ビット（ＭＳＢ側。ＬＳＢは常に０）をＺ80ファミリのＬＳＩ内にあるＶレジスタが持っています。ＩとＶの値によりこのポインタテーブルの場所はほぼ自由に決められますし，処理プログラムはどこにでも置けます。

＜Ⅱ－④；Ｘ１ＳＷＯＲＤのＣＴＣ制御＞

ＣＴＣは本来、プログラマブルな４レベル割り込みコントローラですが、Ｘ１ＳＷＯＲＤでは使用チャネルが０と３に限定されていますので、実質２レベルの割り込みコントローラとして働きます。簡単に、２バイトのメモリがあると考えても良いでしょう。

１）Ｘ１／turboのＣＴＣのＩ/Ｏポート

Ｘ１turboについては、ＣＴＣは標準搭載です。念のために書いておきますが、Ｘ１のＩ/Ｏアドレスは２バイトですよ。また、～Ｘ１Ｇ（又はtwin）＋ＦＭ音源ボードでも、ＣＴＣが使用できます。

［ＣＴＣのＩ/Ｏポート］

	チャネル０	チャネル３
turbo内蔵	1FA0H	1FA3H
FM音源ボード	704H	707H

［コールのしかた］

```
LD   BC,1FA0H
LD   A,data
OUT  (C),A
```

２）ＣＴＣのプログラム．

［割り込みベクタ（Ｖレジスタ）の設定］

割り込みベクタはチャネル０に対してのみ書き込み、残りのチャネルについては、自動的に決定されます。有効なのはビット３～７（ＭＳＢから５バイト）で，ビット２，１はチャネル０の時０，０，チャネル１の時０，１，チャネル２の時１，０、チャネル３の時１，１となる。また、割り込みベクタ設定の宣言のため、ＬＳＢには常に０を書き込む。（＊５）Ｘ１ＳＷＯＲＤでは、普通Ｉレジスタは０，Ｖレジスタ（割り込みベクタ）は５８Ｈを設定します。

チャネル０　MSB [D_7 D_6 D_5 D_4 D_3 | D_2 D_1 | D_0 = 0] LSB
（D_7～D_3：Ｖの上位５ビット，D_2 D_1：何でもよい）

（＊５）：ＬＳＢ：最下位ビットのこと。ＭＳＢは最上位ビット。

［チャネル制御ワードの設定］

ＣＴＣのコントロールワードで、各ビットが意味を持っています。チャネルごとに設定します。

(LSB)
- D_0 [1] →必ず１．チャネル制御ワードであると宣言。
- D_1 →１の時、次の時間定数までＣＴＣはストップ。
- D_2 →次の書き込みは時間定数。（１の時）
- D_3 →タイマモードで、１：外部トリガ起動、０は自動。
- D_4 →０：立ち下がりで動作　１：立ち上がりで動作。
- D_5 →プリスケーラ。０：16分周　１：256分周。
- D_6 →モード。０：タイマ・モード　１：カウンタモード
- D_7 →割り込み。０：ＤＩ　１：ＥＩ

(MSB)

［時間定数の設定］

チャネル制御ワードのビット２＝１の時、次の書き込みは時間定数となります。時間定数は１～２５６（２５６は０で表す）で、各チャネルごとに設定します。時間定数は以下の様に求めます。

Ｘをタイマモードのチャネルの時間定数，Ｙをカウンタモードのチャネルの時定数（使用しない時は１），ｔを割込み周期（秒）とすると、

$$t = \frac{256(\text{分周}) \times (X \times Y)}{2457600}$$

カウンタモードの併用で，長周期の割り込みを発生出来ます。その場合のチャネル制御ワードは、

チャネル１：MSB [0 0 ? 0 0 1 0 1] LSB（↑DI　↑タイマモード　↑立下り有効）

チャネル２：MSB [1 1 X 1 X 1 0 1] LSB（↑EI　↑カウンタモード　↑立上り有効）

という様な感じにして下さい。（０と３使用）

３）Ｘ１ＳＷＯＲＤ版Ｈ＿ＴＩＭＩ（1/60秒割込み）

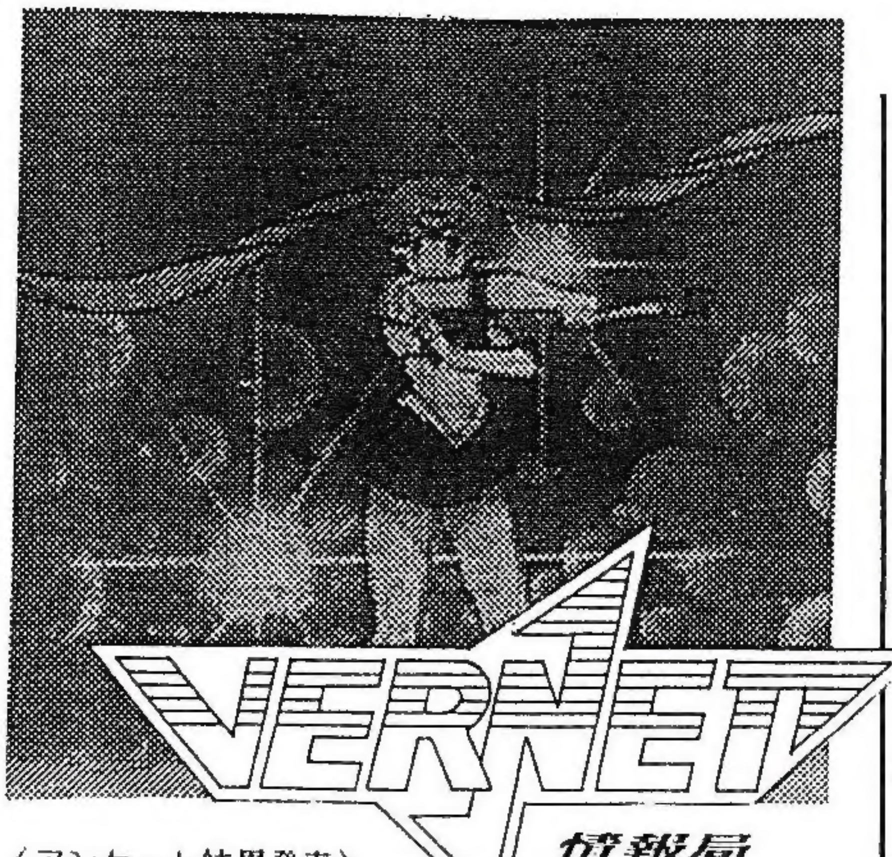
```
CTC0  EQU  1FA0H
CTC START:
      DI
      LD   BC,(CTC0)
      LD   A,3
      OUT  (C),A
      LD   BC,(CTC0)
      LD   A,58H
      OUT  (C),A
      LD   BC,(CTC0)
      LD   HL,H_TIMI
      LD   (0058H),HL
      LD   A,A7H
      OUT  (C),A
      LD   BC,(CTC0)
      LD   A,160
      OUT  (C),A
      EI
      RET

H_TIMI:
      CALL  USER
      EI
      RETI

CTC_STOP:
      DI
      LD   BC,(CTC0)
      LD   A,3
      OUT  (C),A
      EI
      RET
```

▷次回に続く。

by Aleph.



〈アンケート結果発表〉
アンケート協力者は５名でした。（内、正規会員は３名）３名の方にはｃｒ．とは別のポイントなるものを１０Ｐ．差し上げます。このポイントというのはいつでも好きなときにｃｒ．と交換出来、ＶＥＲＮＥＴの懐具合（つまり、同人ソフトなどが売れたりすると良くなる）によって、その交換レートが毎号変わります。なんか、株みたいでおもしろいでしょう？はじめは１Ｐ．＝１ｃｒ．から始めますでは、結果を発表します。

◇人気記事投票
　第１位：ＲＰＧ製作に関する話Ⅲ
　　　　執筆者・◁００８京都所司代▷
　　　　４票　１６０．０Ｐ．獲得
　第２位：つれづれなるままにヴァーネット其ノ四
　　　　執筆者・◁０１０山口仁志ｍｋⅡ▷
　　　　１票　４０．０Ｐ．獲得

◇不人気記事投票
　ＮＬＺ８０やＳｕｐｅｒＢｅｇｉｎｎｅｒｓ’～があまり評判がよくないようです。なぜ技術系ばっかり・・・。価格設定については、皆さんこれでいいと思っているようですね。

◇御意見
　◁０１９はるか 改メ ＤＩＳＫ▷さんより、「執筆者様達にヒトコト」だそうです。
　→ｔｏ　山口仁志ｍｋⅡ　様
　　「パト」に関すること、私もほとんど同意見です。
　→ｔｏ　平岡慎介　様
　　コリャ！ヒラオカ。パクリはほどほどにせいっ！！
　　「獣牙～」などはあきれるだけである！
　　（Ａｌｅｐｈより：たしかにあれはひどい／笑）
　→ｔｏ　加藤寿生　様
　　Ｐ．９の絵について。「加トーさんＨっ！！」
　　（Ａｌｅｐｈより：いいんじゃない？）
　◁０２５石川ＫＮＪ▷さんより、情報です。
　関係ありませんが、大須のパソコンショップΣでＭＳＸのソフト（新品）が破格で売られていました。秘密の花園が９８０円、ロイヤルブラッドが１９８０円でした。
　（Ａｌｅｐｈより：在庫を抱えたくないんでしょうねえ．捨て値を期待しましょう。）

◇ポイントリスト（＃４．５現在：１ｃｒ．／１Ｐ．）
　００８京都所司代　　：　１６０．０Ｐｏｉｎｔ
　０１０山口仁志ｍｋⅡ　：　４０．０　Ｐｏｉｎｔ
　０１９ＤＩＳＫ　　　：　１０．０　Ｐｏｉｎｔ
　０２３ＢＵＮ　　　　：　１０．０　Ｐｏｉｎｔ
　０２５石川ＫＮＪ　　：　１０．０　Ｐｏｉｎｔ
交換したいときはいつでも言ってください。即時、会費に振り込みます。

〈Ｑ＆Ａのコーナー〉
◁０２３ＢＵＮ▷さんより２問Ｑを頂いたので、早速回答します。
Ｑ１：付録ディスクでタイトル画面にして１０秒位するとテレビの右端が黄色くなります。リセットしても、しばらくの間色は消えません。どうしてですか？
Ａ：まず、ディスプレイの周りに他のオーディオ機器などが置かれていませんか？また、傾いたところに置いていませんか？画面の変色は大抵この２つが原因です。試しに、ディスプレイを横転させて見てください．ほらね。それでも駄目なら、内蔵スピーカが原因か、ディスプレイに嫌われてます。画面を白っぽい色にしなければ目立たないので、気にしないようにしましょう。
Ｑ２：漢字モード時、ＣＴＲＬ＋ＳＰＡＣＥ（ＧＲＡＰＨ＋ＳＥＬＥＣＴ）で漢字入力モードのＯＮ／ＯＦＦを行いますが、これをプログラム上（キー操作無し）で切り替える方法は有りますか？
Ａ：随分とむづかしい事を聞いてくれますねえ。ではお答えしましょう。ただし、ただ単に仮想端末（漢字入力モード）に入るだけで、その後の処理もぜんぶ自分でしなくてはならなくなります。
１）まず、ＭＳＸ－ＪＥを立ちあげなくてはなりません。拡張ＢＩＯＳコールのフックＦＣＡＬＬ（ＦＦＣＡＨ）をＤレジスタ＝１０Ｈ，Ｅレジスタ＝０，ＨＬにページ３においた６４バイトのワークエリアの先頭番地、Ｂレジスタにページ３のスロット番号を入れて、さらにスタックをページ３に設定してコールします．すると、ＭＳＸ－ＪＥがあればＨＬが４ふえて、つぎのようなデータが返ってきます。
（もとのＨＬ＋１）　：　ＭＳＸ－ＪＥのスロット
（　　　　　＋２）　：　ＣＡＬＬアドレスＬｏｗ
（　　　　　＋３）　：　ＣＡＬＬアドレスＨｉｇｈ
２）ＭＳＸ－ＪＥのＦｕｎｃｔｉｏｎ０１ｈを実行します。Ａレジスタに１を入れて前述のＣＡＬＬアドレスをインタースロットコールします。返される値はＨＬにワークの大きさの最大値、ＤＥに最小値、ＢＣに学習機能を使用する場合の最小値です。
３）Ａに２、ＨＬにワークの先頭番地、ＤＥにワークの長さを入れてコールしてください。　ＭＳＸ－ＪＥ（仮想端末）が起動します。
４）Ａに３、ＨＬにワークの先頭番地を入れてコールしてください。ＪＥのプログラムの終了処理です。
はいっ、おしまい。おっと、そこの鋭い人が気づいてるように、これだけではなにも出来ませんよ。どっかのサブルーチンコール一発でＯＫと思っていた人！。御苦労様です。アスキーはそんなに甘くはありません．ここから先をやりたい人で、アセンブリ言語に自信がある人は、ＡＳＣＡＴさんのＭＳＸテクニカルガイドブックを購入されることをおすすめします。タケルで１５００円くらいで売っています。
◁回答・Ａｌｅｐｈ▷

　今回、筑紫さんの御提案でＶＲＡＭ漢字ドライバを作ることになりました。完成すればＤＩＳＫは漢字ウハウハです。その際、思い切って使用ＳＣＲＥＥＮを５に変更し、ＬＯＶＥＲＳの中川さんが提案して下さった「フワフワパレット」や「点滅文字」を採用して見ようと思っています。筑紫さん、中川さん、お心づかい感謝致します。
◁Ａｌｅｐｈ▷

☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★

サークル紹介

ここでは、VERNETと懇意におつきあい頂いているサークルさんを御紹介します。サークルさんはここに会員募集記事などをいつでも掲載出来ます。ただし、X1系の員は大変少ないので、募集にならないかも知れません。

☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★

◆交流・友好サークル

会間の通信から本格的な交流まで様々ですが、とてもお世話になっています。各サークルの皆さん、いつもありがとうございます。

◁EXTRA▷

EXTRAさんは閉会の後、まもなくX68kDISKの新サークル発足の模様。Oh！X10月号の情報によりますと、5”2HD、3.5”2DD/2HDでX68k、X1、MSX、PC98、MZシリーズなどの会員を募集しているそうです。入会のおといあわせは、62円切手をはった返信用封筒同封の上で。

〒811－42
福岡県遠賀郡岡垣町戸切794－3　筑紫高宏　様方

◁LOVERS▷

X1のDISKマガジンを発行しているサークルさんです。LOVERSMAGAZINEVol.8はもう感動もののすばらしさでした。システムのレベルの高さが物を言っていますね。FM音源ボードがなくても動作するそうです。お問い合わせ先は、

〒646
和歌山県田辺市駅前新通り959　中川学　様方

◁M.K　SOFT▷

MSXの会報＆DMを発行する、VERNETとよく似た形態のサークルさんです。M.KBOOK#13はいかにも「ワイワイ」といった感じで、とっても楽しそうです。MSX系の人はかけもちしましょう。お問いあわせ先は、

〒350－11
埼玉県川越市砂新田3－5　真壁浩　様方

◁GAMECIRCLE　MAGNETIC▷

TRPGのサークルさんで、大阪で活動中のようです。詳しいことは、高取さんのフリートークを御覧下さい。お問い合わせ先は、

〒545
大阪市阿倍野区播磨町3－7－3－71　高取暢論様方

⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠

新コーナー予告！

S－OS　CLUB　「ARCADIA」（アルカディア）

⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠

MSXにもSWORDが発表されたことですし、そろそろS－OSのコーナーを開設します。アルカディアという名前は、私の最も好きなキャプテン・ハーロックシリーズ「我が青春のアルカディア」からのものです。（お菓子じゃないよん。）主旨はSWORDのソフトコレクションです。ここに掲載されたソフトは会員の皆さんに実費（送料＋DISK代）で配布されます。SWORD（5”2HD，5”2D，MSX2Dイメージ，982Dイメージ）でのオリジナルプログラムの発表の場として活用してください。

〈MSXSWORDについて〉

MSXSWORDでは、ファイル名で2Dイメージを判別しているようです。「SWEMV111.COM」と一緒にDISKに入れる2つの”～.DAT”ファイルは、それぞれ”SOSDISKA.DAT”と”SOSDISKB.DAT”というファイル名になっている必要があります。私から直接DISKを手に入れた人は気をつけてください。MSX，X1，98，88のSWORDソフト集こっそり配布はVERNET#5発行時点で打ち切らせていただきます。（やっぱりこわい・・・）欲しい人は今すぐ、VERNET「S－OS　～版のDISK希望」係まで、希望の種類のDISK（2D・2HDの別は明記のこと）と返信用切手、さらに資料のコピーが必要な場合は430円分以上の小為替同封の上申し込んでください。

〈VERNET#5に投稿しよう！〉

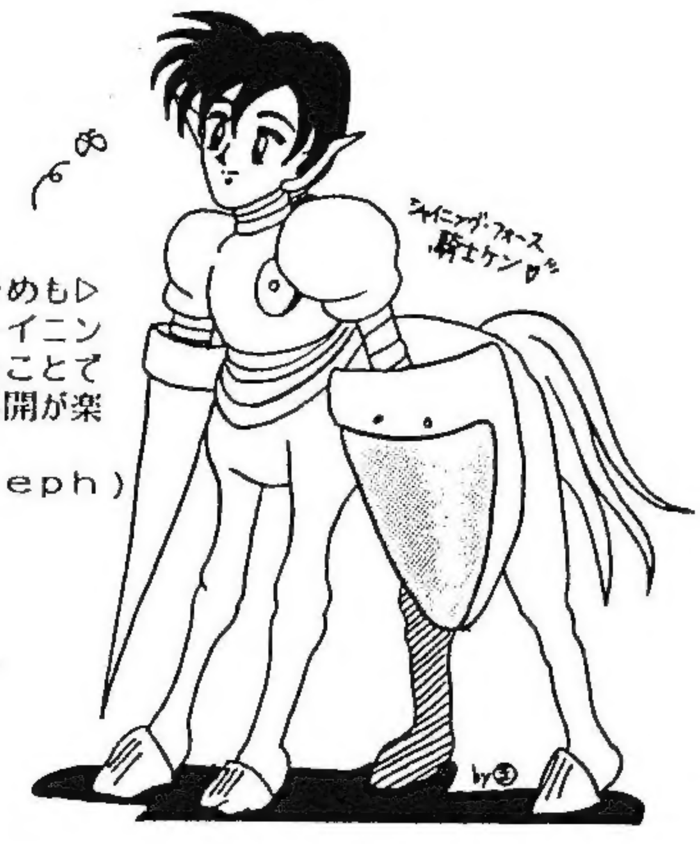
VERNET#5は11月17日発行予定で、実は1周年記念号です。（#0発行が92年11／7。）いつものようなテクニカル記事、情報、フリートークのほかに、「自己紹介フリートーク（1ページ）」もOKです。また、1ページに満たないものや、私信と一緒に書いてあるものでも、Alephがワープロ打ちにして掲載します。P.S.やちょっとした挿し絵もつまみ食いするかもしれません。ぜひぜひ、投稿やご意見、他の人の記事の感想、コーナーへの応募などをして下さい。

〈募集！#2完全版製作スタッフ〉

予告したDM#2完全版の製作スタッフを募集します。すくなくとも、MSX－BASICv2.0を一通り使える人を希望します。CGが描ければなお良いです。手伝ってくださる神様のような優しい方は、VERNETに手紙を1通下さい。出来る限りの資料とその他（笑）をお送りします。

〈BGMの作れる方いませんか？〉

VERNET#6DISKにむけて、MADDRVもしくはMBLシリーズVer5.31までのドライバでBGMを作れる人いませんか？現在、#6タイトルBGMと他2曲を募集しています。自作でも打ち込みでもOKです。応募お待ちしています。



◁006まみむめも▷さん・画。シャイニング～は2もでたことですし、連載の再開が楽しみですね。
（Aleph）

帝風龍の『難？でも蟻！』（NAN・DEMOARI）
vol．01（と言うことは続くのか？）

このコーナーはGAME CIRCLE **MAGNETIC**の提供でお送りします。

まずはアレフ君には謝らなければならない。ごめんしてね。だってえ、こっちのサークルがパニクッてしまってたもんで・・・。本当、ごめんなさいね。
さて、そのほかの皆さんははじめまして（中には違うのもいてるみたいだけど、ね、ひら0か君）、私はGAME CIRCLE **MAGNETIC** 会長の帝風龍です。このサークルは、ＶＥＲＮＥＴさんの会誌（なんだろうね、多分）ＶＯＬ．４、Ｐ１１に載っていた音信不通サークルであります。（洒落になってねえ！）まあ、書いてあった通り、ＴＲＰＧのサークルなんですが、たいていの遊びに手をつけてます。【ＴＲＰＧ、シミュレーション、パソコン、アーケード、コンシューマ、女（おい！・・・でも最近無いなあ←何が！）、アニメ、等】ＲＰＧマガジンを読んでいる人は分かるかも知れませんが（いないだろうなあ、多分）、サークルとしては、まだまだ未熟なものであります。まあ、こんなどーでもいいようなことはおいといて、私がなぜ、この会誌に原稿を載せているんでしょうかねぇ。私自身ＭＳＸ持ってないし（９８ユーザーです）、かといって愛知県の某大学にいる訳でも無いし、何ででしょうね。お解りの方は先着で一名様に粗品をプレゼント致します。宛て先はアレフ君でいいです（笑）。
さて、本題に入りましょうか。本当は『初心者の“試験に合格する（かもしんない）為の”ハードウェア講座』を書く予定でしたが、何か皆さんのほうが良く知っているのではないかと思い、なんでもない『よろずやコーナー』を書こうかな、と筆を執った次第であります。
と、言う訳で、栄光の第一回目は、『最近のアーケードゲーム事情』とでもしておきましょうか。それでは帝風龍ワールドにダイブ・イン！～～～～～～・・・・・・

とにかく最近のゲーセンは、対戦型格闘ゲームばかりが増えてしまって、何とも言えない状況である。私は、対戦型格闘ゲームは嫌いではないのだが（実際、ハマッている・・・ほとんどクリアしたが）、こう『猫も杓子も』じゃあうんざりしてくる。更に言うなれば客のマナーもものすごく低下している。あるゲーセンで格闘ゲームで乱入して来た人を、何連続かして打ちのめしたのだが、その後の相手の態度が最近特に悪い。筐体（注１）を蹴る、コンパネ（注２）を叩く、こちらに大声でけちをつけてくる（いっとくけど私はハメ（注３）は使ってませんよ）、更にエスカレートして喧嘩を売って来る（私は殴られたことがありますよ）、なんでもないほかの客に八つ当りする等、挙げていけばきりがないが、はっきり言ってゲームの世界と現実を混同し過ぎている輩が増えて来ている。そういう連中のほとんどが、ストⅡ以後に突然増えた対戦ゲーマーだ、ということがなにを意味しているのだろう。
昔のゲーセンのイメージを覚えている人はいるだろうか。そう、『暗い』、『汚い』、『不良の溜まり場』等、余りいいイメージは無かったはずだ。実際、そのイメージどおり

の店が多数を占めていたのだが、中には違う店もあったはずだ。しかしその店に行っている人間（私のような小さいときからのゲーマー等）以外の人が入ろうとは余りしなかったと思う。あの悪いイメージが先に頭によぎってしまうからだ。しかし、そのイメージも日が立つにつれやわらかくなり、どんどん興味のある人間が入って来るようになって来た。とはいっても、そんな人間も限られた数であり、そんなに人は増えない。となると、インカム（注４）は余り増えない。そうなるとゲームを作る会社にも少なからず影響が現れ始める（注５）。そこで、『何か一般受けするものを作らなければ』なんて思い始めて作られたのが、セガの『ＵＦＯキャッチャー』である。

このゲームの登場は非常にゲーム業界を、いや、一般の人間をも沸かせた。（このことについては読者もご存じのことであろう。）金をいれ、欲しい景品めがけてアームを動かす。取れないときは悔しいし、取れたときのあの喜びは何とも言えないものがある。という、有史以来人間の生活につきまとうギャンブル性をひめていたし、中にいれてある景品は、それでしか手に入らないというものばかりで、さらにそれらの景品の多くがシリーズ化されていて、一般人をコレクター化するには余り時間がかからなかった。こんな偉大な筐体が登場して他の会社が、ゲーセンが、一般人が、ほっておく訳が無いだろう。と言う訳で一般人がゲーセンに出入りするようになった。しかし、それだけでは根本的解決にならない。売上は上がったが、それは『ＵＦＯキャッチャー』によってであり、基盤タイプのゲームによってではない。こちらの売上を延ばすにはどうすれば良いのだろうか。実際、出来の良いゲームを作るのが第一であるが、それ以外にはどうすれば良いのだろうか。それには、ゲームにストーリー性をもたせる、コンティニュー制度を取る、同時複数プレイ等、色々あるが、極め付け目を引くのが途中乱入ＯＫ制度だろう。

ストリートファイターⅡは、前作のキャラのＲＹＵ，ＫＥＮを含む計八人のキャラの操作性は勿論、それぞれに独自のストーリー性を持ち、ゲームバランスもかなりよく取れている。それだけでも売上はかなりのものになるのだが、本当にそれだけなら人気も、もって１年の命であったと考えられる。しかし現実はどうであろう。そう、ご存じのとおり今でも人気は衰えず、つい最近も４作目に当たる（通算５作目になるが）スーパーストリートファイターⅡが発売されたという、アーケード史上あまり例をみない大ヒットを飛ばした、とんでもないゲームと言えよう。なぜ、こんなに息が長いのか、それは前にも挙げた途中乱入ＯＫ制度があったからだと思う。

ある程度ゲームをやれば、コンピュータのアルゴリズムに応じたそれなりの腕をもち、そのゲームに対しての征服感が損なわれる。今までのゲームはそれまでだったのだが、その点に関してストⅡは違った。決まり切ったコンピュータのアルゴリズムによって繰り出される攻撃ではなく、人間の、それも全く見知らぬ人の繰り出す、予測不可能な動きによって、更にゲームの楽しみが増したと言えよう。途中乱入ＯＫ制度があったからである。

途中乱入ＯＫ制度は、ゲームの寿命を延ばし、客層を増やして、売上を伸ばした点では及第点かもしれない。だが優等生は時として思わぬミスを産み落とすものだ。

それは、自分の腕によって操るキャラと、見知らぬ他人の操るキャラとのぶつかりあいにおいて、あたかも自分自身と相手が戦っているような感じにまでのめり込んでしまうという、一種の疑似体験にまで発展してしまっている人間を作り出してしまっていることだ。

　例えば、自分の扱うキャラが強いので、自分自身も強いのではないかと思い込んだり、ゲーム中で自分の扱うキャラが負けたので敵討ちとばかりに相手に殴ってしまったりする。
　キャラや、ゲームの世界にはまり混むのは勝手だが、はっきり言ってこの手の人間は自己を理解していないのであろう。自分自身はゲームなんかでは強くなるはずもないし、ゲーム中で負けたのは自分の腕が未熟だったと言うのに気がついていないと思う。考えたくは無いのだが、かなりの人がこの傾向にある。
　ストⅡは、いや、格闘ゲームのほとんどは、多くの人にゲームの楽しさを教えたと同時に、このような困った人達を作り出してしまったと言う罪も持っている。やはり何事においても良い面だけでは無い、と言うことなのだろうか・・・・・・。
　あなたは大丈夫ですか？あなた自身も、そしてあなたの後ろにも・・・・・・。（終）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

（注１）ゲームの外側、つまりハード。セガのエアロ・シティ、スゥイング、メガロ５０等が有名。
（注２）コントロール・パネルの略。早い話が、レバーやボタンがついている所。
（注３）ある種の連続技で、相手が手を出せない状態にしてしまうこと。
（注４）ゲーム機のその日一日の売上の事。ちなみに、ＵＦＯキャッチャー全盛期のころは、一台で２０万以上稼いでいたことがあった。（インカム　コイン（１００円玉の事ね）２０００枚オーバー！）
（注５）インカムが伸びない、と言うことは直接にはゲーセンの痛手だが、ゲーム会社にとってもイメージダウンとなり、次のゲームの注文に響いたりするのである。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

　いやあ、好き勝手な事書いてしまったけど、許してちょーだいね。それではまた、次回にお会い致しましょう。（次なんてあるのかなぁ）

WRITTEN BY 帝風龍

（Ａｌｅｐｈより・ストⅡに関する意見、全く同じです。でも、わたしも聖人君子であるわけがないので、さすがに某近大前のゲーセンで小学生あいてにボロボロにされたときは、さすがに超ムカでした。ゲーセンのインカムに貢献する方法なら、対戦台に市道さんを座らせておけばおのずと・・・／爆笑。／私はあの人と張り合えるゲーマーを１人しか（コラムスで）知りません。（某神戸大のＹさん、パルス送っちゃだめですって。／超笑・超内ネタ））

００６まみむめもさん・提供。 ▷

・・・・・・あれ、何かスペースが余っているぞ。よ〜し、サークルの自己紹介書いても誰も文句は言わんだろう。と、言う訳で・・・

これが 〜ＭＡＧＮＥＴＩＣ〜 だ！！

構成人員　：３人（メイン）＋２０人（参加メンバー）
結成日　：１９９３．１（その前から活動していたが、MAGNETICとしては今年から）
名前の由来　：メインで動いている３人が大阪・道頓堀にあるアミューズメントセンター《MAGNETIC》でバイトしていたことから。ただそれだけ
主な活動　：毎月第三日曜日に会場を借りてＴＲＰＧをＰＬＡＹしてます
メンバー紹介：主だった人間を紹介します

会長　：高取《帝風龍》暢論
一応会長。何をやっているのかわからない謎の人。多分人間だと思うのだが、時々奇声を上げるところがちょっと・・・。アニソンおたくでもある。

副会長：小取《ＴｅｍＴｅｍ》秀一
影の会長。イラストがうまい。彼も謎の人である。

突撃兵：市道《フェニックス》克巳
ゲームとイラストをこよなく愛す、二次元にはまった怖い人。彼ももはや人間ではない。やはり謎の人。

（・・・・・・さ、三人とも謎の人じゃあ、紹介になってない・・・。）

と、紹介しましたが、これじゃあ全然紹介になってませんね。まあ、今の所は、ガープスを使用して、《アルスラーン戦記》《銀河英雄伝説》を、オリジナルとして《サムライ・スピリッツ》（NEO.GEOのGAME）《変身ものRPG》を、計画、製作段階というところです。

まあ、このサークルの趣旨は『とにかく楽しもう！！』なので、ＲＰＧだけで無く、とにかくいろんな事をやろう、と心掛けてますが、なかなかはかどらないのが現状です。そういう訳なので皆さんに助言を乞いに手紙を出すかも知れませんので、そのときはどうぞよろしくお願い致します。また手伝ってくれた方には、出来る限りのお手伝いをしたいと思っています。
今後とも　〜GAME CIRCLE〜 ＭＡＧＮＥＴＩＣ　をどうぞよろしくお願い致します。

WRITTEN BY 高取　暢論

・・・・・・私事になりますが、アニソンが好きな方、もしいればどんな曲を持っているか教えて下さいね。

★アニソンですかぁ。私は名作劇場系の曲を今集めています。他には、ドリームハンターレムの「瞳にフェアリーテール」（だったかな？）などが気に入っています。皆さんのご意見・ご感想お待ちしています。
（Ａｌｅｐｈ）

M.Kの突然のFreeTalk! '93.10.05

ども、M-Kふ。イラストを書(描)いてたら左があまったんで、フリートークをさせてもらいます。い～かな?

まず、M.K Basicですが、前回のはバグ有。まともなのはDisk#2完全版に入るので、君は完全版を買ってしまおう。(やった!Aleph氏!)あと、メニューからでゅぷるんだーは立ち上がらなかったので、「DUPU.BAS」をそのまま立ち上げて下さい。

さてさて、ここで宣伝をば。M-K Softは前回やったからいいとして(笑)、今回は、Fortune・Quest のサークル、「FQC」を。

隔月で会報を発行しているサークルで、なんと会費は無し!さあ、そこのまあむめもさん(こうこう)、とっとと「FQC案内」係に送ってちょーだいっ!FQを愛していて、投稿できる方、お願いします。

右のイラストについて、ですが…。トーンが無いのでムゴイっ!カワイくはできたと思うケド…;あまりロリ²ではないけど、Aleph氏にあげます。食べちゃってください(笑)

では、見にくいのに見てくれてドモでした。!

〒350-11
埼玉県川越市砂新田3-5
真壁 浩「○○」係、
〒Aleph氏の「たわごとを」のスペース

★うっ、#2完全版・・・今は開発にかかっているひまがない・・・(#4.5とかレポートの山とか/笑)でゅぷるんだーM2は他にも「うごかないぞ～」という情報を貰っていました。う～ん、うちのSTでは動くのに・・・それから、わたしはそんなにR^2(L^2かな?)なんでしょうか?!今明かされるAlephの秘密!!(つづく/笑)

◁ALEPH▷

たたかうおにいさんっ!

ぶんとえ STRIKER 日野浩

Battle.1 覇王丸

◎熱血派主人公
特有の髪型は
実はネグセ…?

◎河豚毒
あたるとホントに
痛そうだ。

実はナコルルの
人形を持っていて
それを宝物にしている…
なわけないか。

近年、女性の社会進出が進み、男性の肩身が少しずつ狭くなりつつあります。
それはゲームの中においても同じことで、多くの物に女性の姿が見受けられます。それは、過去においては女性キャラクラーの存在があまり考えられなかった格闘系のゲームにまで及んでいます。しかも彼女らは皆強く、人気、実力ともに、主人公である(はずの)お兄さん達を圧倒する者さえいる状況なのです。

主人公であるのに、あまり主人公らしく思われないという宿命を背負った悲しき漢(おとこ)たち＝“闘うお兄さん”について今回から考えてみようと思って必死にいて文章を書いたわけですが…何かメチャクチャな文ですな、本。

◎覇王丸のみならず男性キャラを描くことはとても少ない。練習をしなければならないと思っている。

◎関係ないけど車を買いました。黒いBodyが渋い日産のマーチです。
免許は今年の9月に取りました

ソード・ワールドＲＰＧ
リプレイ変形編集バージョン

◇まずはパーティの紹介をば。

☆ヴァトルダー・・・Ｔ高映研部で使用された例のあれではなく、あの役をやった某平岡氏のキャラ。顔には変な模様が入っている。金と女がすべて。苦手なものはローゼン（下の方を参照)。一応パーティのリーダー。ファイター技能レベル５、グレートソードを２本装備。現在２０歳（本人曰く万年ハタチ)。頭がパーティ１悪い（知力１１)。

☆Ｊｒ.'・・・・・ドワーフ。父は昔、他の皆様とパーティを組んでいたが、某敵の魔法によるクリティカルを受け、戦死し、その意思の継いでパーティに加わったが、わずか一回で去っていった。というわけで、今はその弟である通称Ｊｒ.'がパーティに加わっている。プリースト技能レベル３、グレートアックスを装備。確か１７歳。

☆ローゼン・・・・・一般市民の生まれのくせに、なぜか金持ち。ある依頼の報酬で、銀製・高品質のチェインメイル（約１万ガメル相当）をもらった、遠慮のかけらもない奴。ヴァトルダーを苦しめる、恐怖の２重人格の持ち主. 金にうるさく、キュアー・ウーンズ（回復魔法）をかけるのにも金をとる。しかしてその実態は、教義を違反しまくるファリスの神官（プリースト技能レベル４)。ファイター技能レベル３。バトル・アックス（高品質）を装備。現在１８歳。愛馬の名前はルーザー。

☆フィップ・・・・・グラスランナー。パーティの中で唯一シーフ技能を持っており（なんちゅうパーティ)、非常に重宝される存在。見た目は子供だが、１６歳（だったと思う)。筋力が２しかない。しかしそれでも役に立つ。敏捷度は、パーティ随一。

☆ダルス・・・・・・うわさでは、ヨガの達人とか（フォーセリアにあったっけ？)。気まぐれに魔法を使う（古代語魔法)。ソーサラー技能レベル３、シャーマン技能レベル１。

◇前置きはこんなもんで、本編へ。

光輝石を求めて

ツグ・ヒー・カドカーワの依頼

ここはオラン。一行はここにある酒場で、酒を飲んでいた。と、そこへ酒場の主人が。

「やっ、ヴァトルダーさん。６番テーブルで御指名ですよ」

「おやじ。その言い方、そろそろ止めてくれ」

「まあまあ、そうおっしゃらずに」

「・・・まあいい。６番テーブルだな」

ヴァトルダーが６番テーブルに行くと、そこには見慣れた顔が・・・。

「げっ！カ、カドカーワ！」

この男の名は、ツグ・ヒー・カドカーワ。ヴァトルダーは、ツグの兄、ハルキー・カドカーワによって事件に巻き込まれ（通称カドカーワ・カコイン事件)、ひどい目にあったことがあるのだ。その代償としてツグから多額の金を貰ったが。とにかく、ヴァトルダーは、この一族を快く思っていない。

「また仕事を頼みに来てやったぞ。なーに、大したことじゃない」

「貴様、この前もそんな事を言って２ヵ月もかかったじゃないか。お前は信用出来ん」

「それに見合うだけの報酬は、ちゃんと払ったはずだがね。ねえ、皆さん」

ツグは、１２番テーブルで飲んでいる他の仲間に声をかけた。皆、頷いている。何せ、この前の仕事で１人２万ガメルも貰った（はっきり言ってゴリ押しで通した）のだから、当然と言えば当然である。それに他の皆様方は個人的な恨みがないし、むしろ“お得意様”なのであるから、否定する気など微塵もない。

「お、お前らまで俺を裏切るのか・・・。まあいい。で、いったいなんだよ、その仕事ってのは？」

「ええ、ここの北北西にある山に、遺跡があるはずなんです。そこにあると言われている、“光輝石”という　　　ものを取ってきて欲しいんですよ」

そこへ横からローゼンが口を挟んだ。

「そこにあるという確証はあるのか？」

「ないです。が、おそらくあるでしょうな。というのはですね、今までにも何組かの冒険者がそこへ行ってるんです。が、未だに帰ってきたものはいないんです。つまり、そこには何かがある、だからこそ何らかの障害によって帰って来られないか、あるいは死んでしまったか・・・と考えられる訳です」

「ふうん、なかなか大変そうだな・・・」

ヴァトルダーはそれを聞いて、猛反対した。

「冗談じゃない！帰ってきたものがない？そんな所へ行けだと？はっきり言って、俺はまだ死にたくない。おいローゼン、お前もあんな話を聞いてなぜそんなに平然としていられるんだ！？」

「多分死にゃしないって。それに、いい腕試しになりそうじゃないか」

「ま、まあそりゃ、人間相手では死なないと思うが、相手が何か分からんからな。まあ、俺は強いしな」

「だろ？なら、ここはどーんといくっきゃない！」

「・・・そうだな。じゃ、その依頼を受けるぜ」

「いやー、ありがたい。それじゃ、頼みます」

「しかしカドカーワ、お前、いったい何でまたその何とか石ってのが欲しいんだ？」

「貴族の方からとびっきりの宝石が欲しいって頼まれたんです。そこで思いついたのが、〝光輝石〟と言うわけです」

「・・・ということはだ。お前、それは売ればかなりの額になるということじゃないのか？」

「当然。なにせ、今まで数多くの冒険者が得る事の出来なかったものですからね。欲しいと言う人は、五万といますよ」

「お前は、その貴族に幾らで売るつもりだ？」

「さあて、どうでしょう。まだ物を見ていないんで何とも言えませんが、まあざっと１００万ガメルといったところでしょうか」

「ひゃ、１００万ガメルぅ！？・・・じゃ、報酬は半分の５０万ガメルって所でどうだ？」

「む、無茶言わないで下さいよ！そりゃあんまりだ、鬼、悪魔、極悪非道！・・・失礼、取り乱してしまって。しかし、そりゃ無茶ってもんですよ。出して2万5千ガメル、これ以上は出せません」

「2万5千ガメル！？・・・一人当たりざっと4千ガメルか。こりゃ、他の奴に売っぱらった方が得かな・・・。お前ら、どう思う？」

「そうだな、やっぱりそっちの方がいいんじゃないのか？」

「いや、世の中金が全てじゃない！」

「違う、世の中金が全てだ！」

もはや収拾が付かない。人間（一部ドワーフやグラスランナーやエルフが混じってはいるが）こうはなりたくないものである。数時間が過ぎ、ヴァトルダーの『２５万ガメルで手を打つ』と言う案で一同の意見はまとまった。が、ツグにとってはたまったものではない。

「へ？２５万ガメル？2千5百ガメルじゃなく？・・・わかりました。そのかわり仕事がもし無事に終わったら、私の経営している超高級料亭へ来て下さい。いいですね。絶対ですよ」

（奴め、さては料亭でガッポリと金を回収する気だな。しかし、甘い甘い。要は、ほとんど注文しなければいいのさ。まさか、一品1万ガメルもするはずあるまい。いやぁ、我ながら天才的な洞察力。このヴァトルダー様を欺こうなんて、百年早いわ・・・）

ヴァトルダーがそんなことをしている間に、他の奴らは店の端でヒソヒソ話し合っていた。

「こりゃ、裏があるな。料亭に来いっていうだけで、２５万ガメルもポンとはだせんだろう？」

「俺、あいつの料亭へ行ったことがあるんだが、正直言って驚いたぜ。安いものでもざっと5千ガメル、フルコースだと百万ガメル単位だからな」

「じゃあさ、1人当たり5千ガメルにして、その代わりに料亭に行くのをやめさせてもらったら？」

「そりゃいい。んじゃ、それでいくか」

一同は皆頷く。何も知らないのは一人ヴァトルダーだけ、である。

「ねぇ、カドカーワさん、一人当たり5千ガメルでいいから、料亭に行くの、パスさせてくれない？」

「へ？5千ガメルですか？ならいいですよ。いやぁ、あなた方も結構賢いですねぇ」

当然、一人酔いしれていたヴァトルダーはこれに口を挟む。

「待てぇい！そりゃないぜ、皆の衆。俺はやだ。絶対やだ！俺の取り分の5万ガメルは、絶対に俺のもんだ！」

「じゃあ、一人で料亭に行けば？」

ヴァトルダー以外の皆が頷く。教えてやらないとは、なんと友達甲斐のない奴らであろう。

「よっしゃ、じゃあそうするか。後で吠え面をかくなよ！」

果して吠え面をかくのはどちらであろう？ともかく、商談（？）は成立し、翌日旅立つことになった。

旅立ち

翌日。

「お前らー、準備はいいかー！」
威勢がいいのは、『めざせ、５万ガメル！』のヴァトルダーである。
「おー・・・」
虚しい返事である。まさに、やる気はまるでなし、である。そこへローゼンが提案する。
「まず、北へ進んで『マツノキッサン宅』を経由していこう。その方が、多少遅いとはいえ、安全だ」
「確かに・・・。じゃあ、そうするか」
ここで紹介しておこう。『マツノキッサン』とは、Ｊｒ.' の父、『故・クスノキッサン』の舎弟である。以前に北の山へ冒険したとき、世話になっている。では、話を戻す。
ローゼンを除いて、歩く歩く（ローゼンは、愛馬ルーザー所有)。北へ進むこと１日半。日も暮れかかってきたところで、マツノキッサン宅へ着いた。
「ごめん下さーい！マツノキッサーン！」
「誰じゃな・・・」
中から出てきたのは、年老いた様に見える（ドワーフは皆年寄りに見えるが)、おそらくはまだ４０代であろうドワーフである。
「おお・・・！Ｊｒ.' じゃないか。まあ上がれ。どうせそのつもりで来たんじゃろう？」
「すいません。では、お邪魔します」
その夜、マツノキッサン宅は、３ヵ月ぶりに若い活気で満ち溢れた。
「するとお前さん達、今度はあの山に登るのかね？」
「ええ、そうです」
食事をしながら、一行は話した。
「あの山にはな、変わった遺跡があってな。鍵となる石がないと、中には入れんのじゃよ」
「え？そ、そんな。僕等、そんな石は持ってませんよ」
「そうじゃろうな。なんせ、ワシが持っているんじゃから」
一瞬、気まずい空気が流れる。一行の中には、（この爺、ぶっ殺してやろうか）と思う奴もいた。辛うじて、理性が働き、大事には至らなかったが。
「(ひくひく）で、なぜあなたがそれを持っているんです？」
「ワシは、一度あそこへ行ったことがあるからじゃ」
「へ？」
「『へ？』じゃないわい。遠い昔にのう、ワシは兄者（＝クスノキッサン）と共に、あそこまで行ったんじゃ。そう、３０年ぐらい前かのう。その時、鍵となるこの石を見つけたんじゃが、臆病風に吹かされてのう、思わず逃げてきてしまったと言うわけじゃ、わっはっは」
（も、もしかすると今まで冒険者が帰って来られなかったのは、入口が見つからずに餓死したからじゃ・・・）
「ふぅ・・・。まぁ、そういうことなら好都合です。それ、貸してください」
「あぁ、かまわんよ。どうせ持っていても仕方がないし、お前さん達にやるよ」
食事も終わり、一行は寝ることにした。

朝。
「いやぁ、どうも有り難うございました。そろそろ出発する事にします」
「そうか。気をつけてな。ローゼン君、君のルーザーは、ちゃんと預かっておくよ」
「有り難うございます。じゃ、後はよろしく」
マツノキッサン宅を後にし、一行は北西へと足を運ぼうとした。が！
「み、道がないー！」
そう、ここから北西へ通じる道はない。
「だったら、作ればいいんじゃないのか？」
あっさり言ってくれる・・・。
「なーに、この辺は草地だ。大丈夫！」
そう言って草をなぎだすヴァトルダー。それに着いていく皆の衆。よく見れば、他より草の丈が低い部分が、真っ直ぐにのびている。おそらく、もと道だったところだろう。それに沿って切り進んでいくと、やがて草が途切れ、南からの道にでた。
「やった！後は北へ進めば、目的地に着くはずだ！」
北へ進むこと７時間。ようやく、山のふもとに着いた。
「じゃ、飯を食って寝るか」

「ああ。じゃあ、俺が見張りをしてやるよ」
ヴァトルダーが見張り役を買って出、他の連中は寝ることにした。
「暇だな・・・。ふわーあ」
結局、その夜は何も起きなかった。やがて、白々と夜が明けだした。
「朝か・・・。おい、お前ら、起きろ」
他の連中を起こし、食事をとり、すぐに出発した。山は、草一つ生えていない。

山頂を目指して

「先に行くよー」
身の軽いフィップが、ダルスといっしょに先に進んでいく。後を追うようにローゼンが、その後をＪｒ.’とヴァトルダーがついていく。
「はぁ、はぁ・・・。ま、待っでぐでー」
Ｊｒ.’が遅いのは単に敏捷度が低いからだが、ヴァトルダーの場合は、不眠＆グレートソード２本のせいである。まったく、どこの世界にあんなクソ重いものを２本も持ち歩くバカがいるだろうか。
やがて、かなり急な部分に出食わした。フィップ、ダルス、Ｊｒ.’は無事にそこを抜けたが・・・。
ツルッ！
「うぎゃあー！」
「た、助けてくれー！」
重装備の二人が、滑り落ちてしまったのである。ローゼンはロング・スピアを地面に突き立てて５０メートルほどで止まったが、悲惨なのはヴァトルダーである。突き立てるものもなく（背中に背負ったロングソードは当然抜けない）、さらにロングソード２本の重さが加わって、まあ落ちる落ちる。爪を立てて、１００メートルほど落ちてようやく止まった。
「あーあ、ロング・スピアの刃がこぼれてしまった。こりゃ使い物にならんな」
ローゼンはロング・スピアを力任せに投げつけた。
「おー、飛ぶ飛ぶ」
同じ頃、マツノキッサン宅。
「ひいいいいー！」
絶叫をあげるマツノキッサン。その足元には、天井を突き抜けて降ってきたロング・スピアが。
「きょ、今日は厄日だ・・・」
場所を山へ戻す。ローゼンはその後、無事に仲間と合流した。が。
「おーい、ロープを投げてくれ！」
ヴァトルダーは頼んだ。しかし、まさか何百メートルもロープを持ち歩く奴もいるまい。
「無茶を言うな。待っててやるから、さっさと上がってこい」
「ぐぞー、重いー」
待つこと数時間。ヴァトルダーはやっと追いつき、一行は再び上りだした。そして１時間ほどで日は暮れ、ちょうど開かれた場所にでたのでそこで休むことにした。ヴァトルダーは着いた途端倒れ込む様に寝てしまった。

翌朝。
「もう朝か・・・。まったく、昨日はえらい目にあったな」
そういって起きたのはローゼンである。
「みんな、そろそろ起きろ・・・。おい、ヴァトルダー。起きろよ。起きろったら」
しかし、起きる気配すらない。どうしても早く出発したいローゼンは、最後の手段（でもないか）を使うことにした。両方の掌をヴァトルダーの目の上にあてる。そして。
「ホーリー・ライト！」
ホーリー・ライトとは、プリーストの使う神聖魔法の一つで、手から光を放射する魔法である。本来の使用目的はアンデッドにダメージを与えることであるが、こういう使い方もある（かもしれない）。当然、しばらくは何も見えなくなる。
「うぎゃー！」
絶叫ともいえる悲鳴が、朝の山々にこだまする。無論、ヴァトルダーの声だ。
「な、何だ・・・！何も見えん！ひいいいー！」
ヴァトルダーは今、何も見えない。目の前が真っ白状態である。
「はぁ・・・。やっと見えてきた・・・」

少なくとも、目は完全に覚めたようだ。当初の目的は達成されたが、かなりリスクが大きすぎた。

「全員起きたな。さ、飯を食って出掛けよう」

食事をとって早速出発する。と、ものの３０分ほどで山頂へ着いた。そこには、遺跡があった。中心に、窪みがある石柱がある。

「Ｊｒ.'、あれをはめてみろよ」

「いや、ここはヴァトルダーに頼もう。ほれ、行け」

「また俺か？」

しぶしぶ鍵となる石を受け取る。そしてそれをはめた。

ゴゴゴゴゴ・・・

石柱が下に沈み、回りにあった遺跡が左右に動き、下から巨大な宝箱＆スケルトン・ウォリアーがせり上がって来た。そして、スケルトン・ウォリアーはこちらへ向かってきた。

「ヴァ、ヴァトルダー！何とかしろ！」

「ちぃーっ！」

ヴァトルダーは、やむを得ず聖なる（呪われているという説もある）グレートソードを抜いた。これは非常に強力なのだが、①敵意を表していないものを攻撃できない②一度抜くと、相手を殺すまで攻撃を止められない③抜いたが最後、逃げることができない、という欠点を持っている。そのグレートソードを抜いた途端、ヴァトルダーは目が血走り、スケルトン・ウォリアーに突っ込んだ。相手の攻撃を難なくかわす。

「甘いー！」

そのまま剣を振り下ろす。

グワッシャッ！

スケルトン・ウォリアーは砕けちった。そして、ヴァトルダーは剣を鞘におさめた。

「ふぅっ！」

「いやぁ、お見事！」

終わってから、口々に褒めつつ出てくる連中。こういう仲間は、できれば御免被りたい。

「じゃ、宝箱を開けるか！」

元に戻ったヴァトルダー、中身は何かと舌なめずりをする。と・・・。

「な？か、階段じゃないか！」

そう、中身は階段であった。だから大きかったというわけだ。

「しょうがない、行くか」

しぶしぶ行くヴァトルダー。後にローゼン、ダルス、フィップ、Ｊｒ.'と続く。

ダンジョン

「暗いな・・・。ライト！」

ライトとはその名の通り、何かに明かりを灯す魔法である。古代語魔法であるが、共通語にした共通語魔法にもある（ただし、特殊な魔法の品ー指輪などーが必要である。それをヴァトルダーが唱えた。灯した場所は、ヴァトルダーの頭、である。

しばらく進むと、前と左右に道がわかれた。

「よし、左へ行くか」

左へ進むと、部屋が見えてきた。奥の方にボタンらしい石が見える。

「よし、俺が行く」

ヴァトルダーが入り、ボタンを押す。と、部屋と通路の間に壁が下り、床が沈んだかと思うとミノタウロスが！

「ひいーっ！何で俺ばっかり！」

再び剣を抜く。目が血走る。性格が変わる。

「だりゃーっ！」

スカッ。

ミノタウロスは剣をかわし、後ろに回った。そしてヴァトルダーを締めつけた。

「ぐあああ・・・！」

もがいて、必死に振りほどく。そして！

ザンッ！

・・・ミノタウロスを殺した。

「ふう・・・。冗談じゃないぜ、まったく。・・・どうやって出よう？ボタンを押せば開くかな？」

カチリ。ガコーン！

壁が上がった。向こうでは仲間が、緊迫感のかけらもない顔で話していた。

「お前ら・・・」

「やっ、何もなかったようだね。じゃ、他へ行こうか。おい、剣をしまっておけよ」

「こいつら、いつか殺してやる・・・」

怒りに燃えるヴァトルダーだが、今回は思い止まった。

「もう、真っ直ぐ行くぞ！」

「へいへい」

真っ直ぐ進むと、巨大な部屋に出た。しかし、何もないように見える。

「おいフィップ、ちょっと調べてきてくれ」

「うん」

走ってあっちこっちを見回ったフィップは、戻ってきて言った。

「あそこの壁が壊れそうだよ」

「よし、Ｊｒ.'、グレートアックスで破壊してくれ」

「やっと出番が回ってきたか。よし、引き受けた」

グレートアックスを抱え、壁に歩いていく。そして、振りかぶって・・・！

チュドーン！

壁は木っ端微塵に吹っ飛んだ。

「やった！」

「ワシはここまでじゃ。後は頼むぞ」

ヴァトルダーが歩みでて、入っていく。と、向こうに見えるのは大きな宝石！

「やりい！」

そのまま何のためらいもなく入っていった。と、ライトの光が映し出したものは２匹のマンティコアだった。

「うおおおーっ！」

即座に剣を抜く。同時に、他の仲間が飛び込んできた。

「よっしゃ、やったるぜ！」

「おう！」

ヴァトルダーが飛ぶ！フィップが駆ける！ダルスが魔法を撃ちまくる！ローゼンが、Ｊｒ.' が、キュアー・ウーンズ（回復魔法）を唱える！

「よーし、１匹は片づいたぞ！」

後は破竹の勢いである。ボロボロになったマンティコアに、ヴァトルダーがクリティカル３連発の止めを刺し、戦いは終わった。

「これが光輝石か・・・。さんざん苦労させやがって・・・」

「まあ、これで目的は果たしたし、帰るか」

「うん」

「そうじゃな」

一行はこの後、マツノキッサン宅を経由して無事にオランへと戻った。

エピローグ

「皆さん、どうもお疲れさまでした。奮発して、報酬は１万ガメル出しますよ。そうそう、ヴァトルダーさんは５万ガメルでしたね。どうぞ」

「こりゃ、どうも」

「じゃあ皆さん、私はこれで。さあ、ヴァトルダーさん、まいりますか」

「料亭か。しょうがないな」

舞台は料亭へ。

「へぇ、結構いろいろあるな。・・・なあカドカーワ、このフルコース試食コースっていうのは何だ？」

「いろいろな食べ物を一通り味わってもらうためのコースです。お値段は普通のフルコースの、４分の１ですよ」

「そりゃあいいな。じゃ、それもらうか」

「毎度どうも（ニヤ）」

フルコース試食コースが運ばれてくる。ヴァトルダーはそれに舌鼓を打ち、一時の幸福を味わった。

「ぷはぁ、こんな旨いものは初めて食った。いやぁ、旨かった。んじゃ、俺、そろそろ帰るよ」

「ええ、どうぞ。御勘定は、あちらでどうぞ」

「ああ、じゃあな」

その“あちら”へ行ったヴァトルダーは、人生最大の落差を味わうことになる。そう、幸福と不幸の究極の落差を・・・。

―本日の食事代、占めて２５万ガメル也―

―完―

〔Alephより〕

う～む、TRPGしばらくやってないな～。うずうず（笑）

◇

005平岡慎介さんがBETRAYALを送って下さいましたが、版下作成に間に合わず、次号送りとなりました。申し訳ありません。ところで、このページは実は、「出たぞ恐怖の～（笑）」です。NG、姫リボと来ましたが、今回はセラムン（笑）です。

あ、そうそう。（笑）#1～3のバックナンバー（復刻版）注文可ですよ。#0はダメです。なぜって？そりゃあ…（笑／一部ネタ）

出たぞ恐怖の…じゃなかった。

ILLUST BOX!（どこか違う！1枚）

△006 まみむめもさん

△STRIKER 日野光春さん

ＰＡＳＯＤＯ・ｖｏｌ．６

「皆さん風邪に注意しよう！」

　発行予定日を過ぎてからこの原稿を書いているＡｌｅｐｈです。７月にも１週間ほど寝込んだのですが、今年の風邪はほんとにしつこいですよ。ようやく、起きていられるようになったばかりです。皆さんも風邪には気をつけましょう。

Ｖｅ「Мелкий Мир」

　ＲＰＧツクール「Ｖｅ」の方の開発状況ですが、００３ニヤリさんがほぼ動作するヴァージョンをおくってくださいました。私の開発中だった物より遥かにレベルが高いので、こちらを採用し、開発を続行することにします。表題の「メルキーミール」は、第１作目として開発中のショートＲＰＧです。あと、スクロールを垂直帰線に同期させる必要がありますが、スピードは問題ないし、後必要な部分はすべてＢＡＳＩＣで作れるようになっているので、なかなか良いです。新システムプログラム名は「ＧＰＶＨＭ」、これは「ＧＰＲＨＭ」、「ＧＰＣＨＭ」、「ＨＭＭＭＣＰ」を内包し、ＭＢＬシリーズのＢＧＭドライバや、ＭＡＤドライバと併用出来ます。現時点のＶｅのテストプログラムを配布します。ご希望の方は、フォーマット済みの２ＤＤディスクと７２円切手同封で申し込んでください。ただし、現在のＶｅをＲＰＧツクールとして使用するには、最低、ＭＳＸＢＡＳＩＣｖ２．０を一通り使えるレベルが必要です。また、配布を受けた方には、意見、指摘、プログラムのヴァージョンアップなどの協力をしていただきます。ご希望の方は、ＶＥＲＮＥＴ「ＰＡＳＯＤＯ　Ｖｅ」係まで。

＃２完全版スタッフ募集

　＃２完全版のスタッフを募集します．Ｐ．９を御覧下さい。

ツール原案・Ｍ．Ｋさん編

　Ｍ．Ｋさんがお手紙のなかに、ツール原案として「走査線割り込みを簡単にするツール」と「ＤＭＭＴＶＥＲＮＥＴ版」を書いてくださいました。どちらも気合を入れてかかれば１日でつくれそうですね。走査線割り込みのほうは投稿で募集します。ＤＭＭＴの方は気が向いたときに作って発表します。Ｍ．Ｋさん、ご協力ありがとうございました。

募集！ゲーム、ツール原案

　ＰＡＳＯＤＯでは、常時ゲームやツールの原案を募集しています。こんなツールがあったらいいなというような案がありましたら、ＶＥＲＮＥＴ「ＰＡＳＯＤＯ」宛に送ってください。どんどん掲載します。
　また、ＶＥＲＮＥＴやＰＡＳＯＤＯのやりかたについて、意見や苦情などございましたら、それもどうぞ．どんなことでも、前向きに実行していきます。

☆★☆★☆★☆★☆★★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★
ＶＥＲＮＥＴ　＃４．５　アンケート
☆★☆★☆★☆★☆★★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★

　コピーするか、別紙に書いて何かのついでにでもご協力をお願いします。

Ｑ１．＃４．５であなたが一押しする記事がありましたら、教えてください。

Ｑ２．コンピュータのことだけでなく、小説やその他なんでもありのＶＥＲＮＥＴの形態をどう思いますか

Ｑ３．ＮＬＺ８０初級編のレベル設定をどう思いますか？（高すぎる／やや高／並／やや低／低すぎる）

Ｑ４．Ｂ．ｅ．のレベルをどう思いますか？
（高すぎる／やや高／並／やや低／低すぎる）

Ｑ５．月刊化で内容が薄くなりましたが、あなたは月刊化に賛成ですか？（はい／いいえ）

Ｑ６．Ｑ５．の理由は何ですか？

Ｑ７．その他何かございましたら・・・